

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *BRAINSTORMING*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA**

***THE INFLUENCE OF GROUP GUIDANCE USING BRAINSTORMING TECHNIQUE
ON STIDENTS' CREATIVITY***

Muhammad Arif ¹⁾, Alimuddin Mahmud²⁾, Ahmad Yasser Mansyur³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling, Program Pascasarjana,
Universitas Negeri Makassar

²⁾Dosen Program Studi Bimbingan Konseling, Program Pascasarjana,
Universitas Negeri Makassar

³⁾Dosen Program Studi Bimbingan Konseling, Program Pascasarjana,
Universitas Negeri Makassar

email :arifpsycouns@gmail.com
email: mahmudalimuddin54@gmail.com
email: ahmadyasser_mansyur@yahoo.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* terhadap kreativitas siswa kelas IX SMP Negeri 37 Makassar tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *The Randomized Assignment Posttest Only Control Group Design, Using Matched Subjects*. Subyek penelitian berjumlah 24 siswa yang dipasangkan menurut skor kreativitas menulis karangan kemudian ditugaskan secara acak untuk menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Data mengenai kreativitas diperoleh melalui Tes Kreativitas Verbal (TKV). Analisis data menggunakan uji-t dengan bantuan program IBM Statistics 23.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* berpengaruh untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IX SMP Negeri 37 Makassar tahun ajaran 2016/2017.

Kata kunci: Bimbingan kelompok, *brainstorming*, kreativitas

Abstract: The study aims at examining the influence of group guidance using brainstorming technique on grade IX students' creativity at SMPN 37 Makassar of academic year 2016/2017. The study employs experiment method with randomized assignment posttest only control group design. The subject of the study were 24 students paired based on the score of essay writing creativity and assigned randomly to be grouped in control group and experiment group. Data of creativity is obtained through Test of Verbal Creativity. Data is analyzed using t-test with IBM Statistics 23.0 version. The result of the study reveals that group guidance using brainstorming technique gives influence on the improvement of grade IX students' creativity at SMPN 37 Makassar of academic year 2016/2017.

Keywords: Group guidance, *brainstorming*, creativity

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan aspek yang sangat penting dan berharga dalam setiap usaha manusia, sebab melalui kreativitas akan dapat ditemukan dan dihasilkan berbagai teori, pendekatan, dan cara baru yang sangat bermanfaat bagi kehidupan. Tanpa adanya kreativitas, kehidupan akan lebih merupakan suatu yang bersifat pengulangan terhadap pola-pola yang sama (Sternberg, 1992; De Bono, 1992).

Demikian pentingnya kreativitas, sehingga perlu dipupuk dalam diri anak sejak dini. Maslow (Kurniati, 2005) mengemukakan bahwa kreativitas perlu dikembangkan sejak dini, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Pentingnya pengembangan kreativitas bagi siswa sekolah juga telah tertulis dalam tujuan Pendidikan Nasional Indonesia dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2003) disebutkan bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mendidik peserta didik menjadi manusia yang kreatif.

Merujuk pada hasil survei Global Creativity Index tahun 2015 yang diadakan Martin Prosperity Institute (Florida dkk, 2015), Indonesia termasuk negara yang belum kreatif. Peran guru dalam pengembangan kreativitas memang masih perlu lebih ditingkatkan lagi. Sehubungan dengan proses pendidikan di sekolah, ini merupakan tugas guru termasuk guru Bimbingan dan Konseling melalui layanan bimbingan dan konseling karena sebagaimana disebutkan bahwa salah satu tujuan bimbingan dan konseling adalah membantu mengembangkan potensi siswa secara optimal. Salah satu teknik dalam bimbingan kelompok yang menjadi alternatif untuk peningkatan kreativitas adalah teknik *brainstorming*. Teknik ini dikembangkan oleh Alex Osborn pada 1957 dalam karyanya *The Applied Imagination*, merupakan suatu teknik dalam diskusi maupun bimbingan kelompok dimana setiap anggota dalam kelompok diberikan keleluasaan untuk mengungkapkan gagasannya sebanyak mungkin terhadap

pemecahan sebuah masalah, tanpa dihantui kecemasan akan adanya kritik dari anggota yang lain, bahkan jika gagasan-gagasan tersebut aneh, liar, dan tidak masuk akal (Hurt, 1994). Isroy (Minter & Reid, 2007) mengemukakan bahwa teknik *brainstorming* adalah piranti perencanaan yang dapat menampung kreativitas dan sering digunakan sebagai alat pembentukan konsensus maupun untuk mendapatkan ide-ide yang banyak.

Penelitian mengenai teknik *brainstorming* yang pernah dilakukan di Indonesia antara lain oleh Mardiyati (2001) dan Padmadhani (2015), yang keduanya membuktikan keefektifan teknik *brainstorming* terhadap peningkatan kreativitas.

Kreativitas siswa dapat diamati berdasarkan ciri-cirinya. Slameto (2003:17) mengemukakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yakni kognitif dan non-kognitif. Berdasarkan pendapat tersebut, maka sebagai *need assessment* untuk mengungkap kreativitas siswa SMP Negeri 37 Makassar peneliti melakukan analisis objektif terhadap hasil karangan siswa untuk mengungkap kreativitas siswa dari aspek kognitif, dan melakukan wawancara terhadap guru BK SMP Negeri 37 Makassar untuk mengetahui kreativitas siswa dari aspek non-kognitif.

Berdasarkan hasil analisis terhadap karangan siswa, diketahui bahwa skor rerata kreativitas mengarang siswa adalah sebesar 7,64 yang berada dalam kategori Rendah. Adapun kreativitas siswa dari aspek non-kognitif diketahui melalui wawancara dengan guru BK SMP Negeri 37 Makassar, Ibu Supiati, S.Pd.,M.Pd pada tanggal 7 Desember 2016. Ketika disampaikan ciri-ciri non-kognitif dari kreativitas yang dikemukakan oleh Depdiknas (2004:19), Ibu Supiati mengungkapkan: "*Tidak banyak siswa yang memenuhi ciri-ciri tersebut*" (WS.1).

Sejauh ini usaha yang dilakukan oleh guru BK SMP Negeri 37 dalam peningkatan kreativitas tampaknya belum maksimal. Ibu Supiati menyatakan bahwa dalam pelaksanaan program Bimbingan dan Konseling selama ini belum pernah dilakukan bimbingan yang dimaksudkan untuk meningkatkan kreativitas. "*Bimbingan dan konseling yang kami lakukan masih lebih fokus pada persoalan kedisiplinan dan penanganan siswa bermasalah. Belum pernah dilakukan*

bimbingan untuk peningkatan kreativitas. Yang turut menjadi kendalanya, karena tidak ada jam khusus untuk guru BK, jadi bimbingan yang diberikan pun hanya di saat ada kelas yang sedang kosong” (WS.2).

Bertolak dari hasil *need assessment* dan wawancara tersebut, maka dirasa perlu adanya usaha untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP Negeri 37 Makassar. Salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah melalui layanan bimbingan kelompok yang menggunakan teknik curah gagasan (*brainstorming*). Metode *brainstorming* merupakan metode kelompok untuk mendapatkan berbagai ide dan solusi baru (Trumfio, 1995). Menurut Al-Khatib (2002), teknik *brainstorming* merupakan salah satu strategi dalam pengembangan keterampilan berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menetapkan rumusan masalah berikut: Apakah bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* berpengaruh terhadap kreativitas siswa SMP Negeri 37 Makassar?”

Bertolak dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap kreativitas siswa SMP Negeri 37 Makassar.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Secara definisi operasional,

variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming*, yaitu bimbingan yang diberikan oleh konselor kepada siswa dalam sebuah kelompok kecil berjumlah 5 sampai 12 orang, yang di dalamnya setiap anggota kelompok berhak untuk mengemukakan pendapatnya secara bebas tanpa khawatir akan dievaluasi baik oleh fasilitator maupun anggota lainnya. Adapun variabel terikatnya (Y) adalah “kreativitas siswa”, yaitu kemampuan berpikir yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, keaslian (originalitas), dan kerincian (elaborasi), yang diukur dengan Tes Kreativitas Verbal (TKV).

Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The Randomized Assignment Posttest Only Control Group Design, Using Matched Subjects*. Rancangan ini digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemungkinan kelompok subjek dalam eksperimen menjadi setara, dimana individu-individu dipasangkan menurut variabel tertentu. Pemilihan variabel untuk pemasangan tersebut didasarkan pada penelitian sebelumnya, teori, atau pengalaman peneliti. Anggota-anggota yang telah dipasangkan masing-masing kemudian ditugaskan secara acak untuk menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Fraenkel & Wallen, 2007).

Berikut ini adalah hasil pemasangan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menurut skor kreativitas mengarang.

Tabel 3.1 Hasil pemasangan (*matching*) kelompok eksperimen dan kontrol menurut skor kreativitas mengarang

No	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol		Kategori Skor
	Subjek	Skor	Subjek	Skor	
1	CVS	16	LRA	16.33	Tinggi
2	GK	12	NUR	12	Sedang
3	VI	11.67	AR	11.67	Sedang
4	AN	11.33	FAF	11.33	Sedang
5	MH	8	MFA	8	Rendah
6	MKA	8	MUZ	8	Rendah
7	MFY	7.67	SR	7.67	Rendah
8	ASD	7.33	S	7.33	Rendah
9	RS	4.33	ADA	4.33	Sangat Rendah
10	AMY	4	KH	4	Sangat Rendah
11	AKW	4	N	4	Sangat Rendah
12	NHD	3.33	RAP	3.33	Sangat Rendah

Pemasangan kedua kelompok dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan skor kreativitas mengarang siswa. Penggunaan skor kreativitas mengarang sebagai dasar untuk pemasangan yang dianggap relevan, didasarkan pada hasil penelitian Pierce (1992) pada 102 siswa sekolah dasar yang menemukan adanya hubungan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif dengan kemampuan menulis kreatif sebesar 0,319. Bekurs & Santoli (1999) juga menyatakan bahwa menulis kreatif berarti berpikir kreatif karena dalam kegiatan menulis pasti melibatkan aktivitas berpikir.

Dari tabel 3.1 di atas, setiap anggota kelompok eksperimen dipasangkan dengan anggota kelompok kontrol yang memiliki nilai persis sama, kecuali siswa yang mewakili skor dengan kategori tinggi yang sedikit memiliki selisih (subjek CVS dengan skor 16, yang dipasangkan dengan subjek LRA yang skornya 16,33). Dengan dilakukannya proses *matching* ini, maka dapat diasumsikan kedua kelompok berangkat dari kondisi (*baseline*) yang sama, sehingga dapat dibandingkan (*comparable*).

Populasi adalah seluruh siswa yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 37 Makassar, yang

terdaftar pada tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 252 siswa. Adapun sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 24 orang, terdiri dari 12 orang masing-masing untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Metode pengukuran kreativitas dilakukan dalam dua cara, pertama melalui analisis obyektif, yakni menilai hasil menulis karangan siswa dalam rangka menyetarakan *baseline* kedua kelompok subjek, dan kedua melalui Tes Kreativitas Verbal.

Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial menggunakan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis Deskriptif

Fokus dalam penelitian ini adalah membandingkan kreativitas antar subjek satu sama lain, oleh karena itu untuk memperjelas perbandingan tersebut dibuat kategorisasi skor CQ (*Creative Quotient*) siswa dari kedua kelompok berdasarkan data empirik. Dengan *mean* 81,7083 dan standar deviasi sebesar 9,11033, dihasilkan kategorisasi baru seperti dapat dilihat pada tabel perbandingan di bawah ini:

Tabel. 4.1. Perbandingan hasil *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kategori	Interval	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
		F	%	F	%
Sangat Tinggi	>98,10	2	16,67	-	-
Tinggi	87,17 – 98,10	4	33,33	-	-
Sedang	76,24 – 87,16	5	41,67	6	50
Rendah	65,31 – 76,23	1	8,33	5	41,67
Sangat Rendah	<65,31	-	-	1	8,33
Total		12	100%	12	100%

Sumber: Hasil Pemeriksaan Psikologis menggunakan TKV

Dari tabel 4.1 di atas dapat kita lihat pada siswa kelompok eksperimen terdapat 2 siswa (16,67%) dengan skor CQ pada kategori Sangat Tinggi, dan 4 siswa (33,33%) pada kategori Tinggi, sedangkan pada kelompok

kontrol tidak terdapat siswa pada kedua kategori tersebut. Pada kategori Sedang, Tinggi, terdapat 5 siswa (41,67%) pada kelompok eksperimen, dan 6 siswa (50%) pada kelompok kontrol. Pada kategori Rendah,

hanya terdapat 1 siswa (8,33%) dari kelompok eksperimen, dan pada kelompok kontrol terdapat 5 siswa (41.67%). Pada kategori Sangat Rendah, sudah tidak ada siswa dari kelompok eksperimen, dan terdapat 1 siswa (8,33 %) dari kelompok kontrol. Rerata skor CQ kelompok eksperimen sebesar 87,67

(kategori Tinggi), sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 75,75 (Kategori Rendah). Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas kelompok eksperimen berada pada kategori yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

2. Analisis hasil observasi

Tabel. 4.2. Distribusi Hasil Observasi Individual

%	Kriteria	Sesi Pertemuan					
		I		II		III	
		F	%	F	%	F	%
80 -100	Sangat Tinggi	9	75	11	91,67	12	100
60 – 80	Tinggi	2	16,67	1	8,33	-	-
40 - 60	Sedang	1	8,33	-	-	-	-
20 – 39	Rendah	-	-	-	-	-	-
0 - 19	Sangat Rendah	-	-	-	-	-	-
Total		12	100	12	100	12	100

Sumber: Hasil Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan keaktifan siswa pada saat pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok, secara keseluruhan dapat disimpulkan tingkat keaktifan siswa cukup baik. Pada sesi pertama, sudah terdapat 9 siswa (75%) dengan keaktifan yang berada dalam kategori Sangat Tinggi, 2 siswa (16,67%) pada kategori Tinggi, dan 1 (8,33%) siswa pada kategori Sedang. Tidak terdapat siswa yang keaktifannya berada pada katogori Rendah dan Sangat Rendah. Pada sesi kedua, terjadi peningkatan keaktifan siswa dimana sudah tidak ada lagi siswa pada kategori Sedang. Pada kategori Tinggi terdapat 1 siswa (8,33), dan pada kategori Sangat Tinggi terdapat 11 siswa (91,67%).

Pada sesi ketiga yang merupakan sesi terakhir, keseluruhan siswa berada pada kategori Sangat Tinggi. Jadi berdasarkan hasil yang diperoleh maka setiap pertemuan partisipasi siswa mengalami peningkatan dan memberikan bukti bahwa kegiatan yang dilaksanakan benar-benar diikuti dengan baik oleh para siswa.

3. Analisis Inferensial

Analisis inferensial yang dilakukan adalah uji-t (*independent samples t-test*) dengan membandingkan hasil *posttest* antara kedua kelompok. Proses analisis ini menggunakan bantuan program IBM Statistics 23.0. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* tidak berpengaruh terhadap kreativitas siswa.

H_1 : Bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* berpengaruh terhadap kreativitas siswa.

Pengambilan keputusan adalah jika probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak, dan jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima. Sebelum melakukan uji hipotesis, langkah awal yang dilakukan tahap ini adalah uji persyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data

berdistribusi normal atau tidak.
Berikut hasil analisis uji normalitas

data menggunakan bantuan
program IBM Statistics 23.0:

Tabel 4.3. Hasil uji Normalitas

N	Mean	Std. Deviasi	Asymp. Sig (2-tailed)	Kesimpulan
24	81,7083	9,11033	0,125	Data Berdistribusi Normal

Sumber: Hasil analisis normalitas melalui uji Kolmogorov-Smirnov

Hasil perhitungan uji normalitas skor *posttest* dengan Kolmogorov-Smirnov untuk kelompok eksperimen adalah sig. = 0,125 > 0,05 dan untuk kelompok kontrol adalah sig. = 0,200 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kedua kelompok berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data

Salah satu prasyarat untuk analisis uji perbedaan (uji-t) adalah data harus homogeny. Berikut hasil uji homogenitas data menggunakan bantuan program IBM Statistics 23.0:

Tabel. 4.4. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kesimpulan
3,108	1	22	0,092	Data Homogen

Sumber: Hasil analisis normalitas melalui uji *One way Anova*

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi *p* 0,092 > 0,05 maka dapat disimpulkan varians kedua kelompok adalah sama atau homogen.

c. Uji-t

Berdasarkan hasil analisis perbedaan rata-rata skor *Creative Quotient* (CQ) siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diperoleh hasil seperti terlihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.5. Hasil analisis hipotesis kreativitas siswa kelas IX SMP Negeri 37 Makassar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Kelompok	N	Mean Skor CQ	Sig. 2 tailed/ P hitung	H ₀
Eksperimen	12	87,67	0,000	Ditolak
Kontrol	12	75,75		

Sumber: Hasil analisis hipotesis melalui Uji-T (*Independent Sample T-Test*)

Berdasarkan data empirik hasil analisis statistik diperoleh nilai signifikan 0,000, dimana sig. = 0,000 < α = 0,05 yang berarti H₀ ditolak. Hal ini berarti bahwa kreativitas siswa kelompok eksperimen yang telah diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* berbeda secara signifikan dengan kreativitas siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Adanya perbedaan tersebut diasumsikan sebagai pengaruh dari pemberian bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian

layanan bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas IX SMP Negeri 37 Makassar.

Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* terhadap kreativitas siswa. Pengaruh tersebut diuji dengan membandingkan kreativitas siswa antara

kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.

Hurt (1994), berpendapat bahwa satu sesi *brainstorming* selain dapat dengan cepat membangkitkan banyak ide-ide, juga memungkinkan kita untuk memasuki berbagai sudut pandang, berkontribusi dalam membangun tim, dan bahkan memiliki efek jangka panjang dalam membangkitkan ide-ide di masa yang akan datang. Berdasarkan pendapat Hurt tersebut, dapat dipahami bahwa satu sesi *brainstorming* cukup berpengaruh untuk meningkatkan produksi ide-ide kreatif. Namun untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, maka eksperimen dilaksanakan hingga tiga sesi dengan menggunakan variasi lain dari *brainstorming*.

Selama berlangsungnya sesi *brainstorming*, ada salah satu tahap yang cukup penting dalam meningkatkan kreativitas siswa yaitu tahap pemanasan (*warming-up*). Dalam tahap ini, siswa diberi pertanyaan-pertanyaan dengan topik ringan yang berlangsung selama sekitar 10 menit. Topik-topik ringan tersebut sengaja penulis adaptasi dari tiga sub tes yang terdapat dalam TKV, yakni subtes "Sifat-sifat yang Sama" pada sesi pertama, subtes "Macam-macam Penggunaan" pada sesi kedua, dan subtes "Apa Akibatnya" pada sesi ketiga, namun item-itemnya tentu dibuat berbeda dari yang ada dalam TKV. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika hasil observasi penulis ketika dilaksanakan *post-test*, siswa-siswi dari kelompok eksperimen tampak lebih bersemangat dan percaya diri ketika tes yang berlangsung sudah memasuki subtes keempat, kelima, dan keenam, dibandingkan subjek dari kelompok kontrol.

Rogers (Munandar, 2009) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dalam dua garis besar, yaitu dorongan dari dalam (motivasi intrinsik) dan dorongan dari luar (motivasi ekstrinsik):

1. Dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik)

Menurut Roger (Munandar, 2009) setiap individu memiliki kecenderungan atau dorongan dari dalam dirinya untuk berkreaitivitas, mewujudkan potensi, mengungkapkan dan mengaktifkan semua

kapasitas yang dimilikinya. Menurut Rogers (Zulkarnain, 2002), kondisi internal (*internal press*) yang dapat mendorong seseorang untuk berkreasi diantaranya:

- a. Keterbukaan terhadap pengalaman
- b. Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*).
- c. Kemampuan untuk bereksperimen atau "bermain" dengan konsep-konsep

2. Dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik)

Rogers (Munandar, 2009) menyatakan kondisi lingkungan yang dapat mengembangkan kreativitas ditandai dengan adanya:

- a. Keamanan psikologis
Keamanan psikologis dapat terbentuk melalui 3 proses yang saling berhubungan, yaitu:
 - 1) Menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya.
 - 2) Mengusahakan suasana yang didalamnya tidak terdapat evaluasi eksternal (atau sekurang-kurangnya tidak bersifat atau mempunyai efek mengancam).
 - 3) Memberikan pengertian secara empatik, ikut menghayati perasaan, pemikiran, tindakan individu, dan mampu melihat dari sudut pandang mereka dan menerimanya.
- b. Kebebasan psikologis
Lingkungan yang bebas secara psikologis, memberikan kesempatan kepada individu untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya.

Dari uraian faktor-faktor yang disebutkan di atas, posisi bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* berada dalam faktor eksternal atau motivasi ekstrinsik. Dalam pelaksanaan *brainstorming*, kondisi keamanan psikologis diperoleh setiap siswa baik dari fasilitator maupun dari teman-temannya. Kondisi tersebut antara lain setiap siswa diterima sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya, suasana didalamnya tidak terdapat evaluasi eksternal (atau sekurang-kurangnya tidak bersifat atau mempunyai efek mengancam), konselor

memberikan pengertian secara empati, ikut menghayati perasaan, pemikiran, tindakan individu, serta mampu melihat dari sudut pandang setiap siswa dan menerimanya.

Selain keamanan psikologis, setiap siswa juga merasakan kebebasan psikologis dalam *brainstorming*. Lingkungan yang bebas secara psikologis, akan memberikan kesempatan kepada individu untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya.

Dari hasil studi beberapa penelitian, Ormrod (2008) menyimpulkan beberapa strategi untuk meningkatkan kreativitas:

- a. Tunjukkan kepada anak/ siswa bahwa kreativitas itu dihargai.
- b. Fokuskan perhatian siswa pada penghargaan internal daripada penghargaan eksternal.
- c. Doronglah siswa menguasai suatu area mata pelajaran.
- d. Berikan pertanyaan yang mengasah pikiran.
- e. Berikan siswa kebebasan dan rasa aman yang dibutuhkan untuk mengambil resiko.
- f. Sediakan waktu yang memadai untuk mendorong tumbuh-kembangnya kreativitas.

Empat dari enam strategi di atas dapat kita temukan dalam pelaksanaan *brainstorming*. Pertama, bahwa kreativitas anak dihargai. Dalam *brainstorming*, setiap ide-ide yang dikemukakan oleh anggota semuanya layak untuk diterima dan dicatat tanpa terkecuali. Begitu pula sikap fasilitator maupun sesama anggota kelompok yang meniadakan atau setidaknya menunda kritik hingga tahap konvergensi. Kedua, dalam *brainstorming* siswa terlibat dalam aktivitas-aktivitas yang menyenangkan seperti permainan yang dilakukan di awal kegiatan, pertanyaan-pertanyaan di tahap *warming-up* yang sangat merangsang siswa untuk mengungkapkan ide sebanyak-banyaknya, dan bahkan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa dari kelas yang berbeda juga merupakan kesenangan tersendiri bagi siswa. Semua bentuk kesenangan siswa tersebut terungkap melalui angket yang diisi oleh siswa setelah menjalani kegiatan *brainstorming*. Ketiga, dalam *brainstorming* konselor memberikan pertanyaan yang mengasah pikiran, yang kesemuanya mensyaratkan pemikiran

divergen. Keempat, suasana yang penuh rasa aman dan kebebasan merupakan prasyarat mutlak dalam setiap sesi *brainstorming*, sehingga siswa lebih berani mengungkapkan ide-ide tanpa mengkhawatirkan resiko akan dikritik atau idenya tidak dihargai.

Zimmerer, dkk (2008) menyatakan bahwa beberapa tim yang bekerja bersama-sama biasanya dapat menghasilkan lebih banyak ide kreatif. Salah satu dari empat teknik berkelompok yang dapat meningkatkan kreativitas adalah teknik *brainstorming*. *Brainstorming* merupakan proses kreatif di mana sekelompok kecil orang berinteraksi dengan struktur yang sangat sedikit, dengan tujuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan imajinatif sebanyak mungkin. *Brainstorming* bertujuan untuk menciptakan atmosfer yang terbuka dan kondusif agar anggota kelompok leluasa mengemukakan ide. Partisipan harus mengemukakan setiap ide yang muncul di benaknya tanpa ada yang mengevaluasi atau mengkritik ide tersebut. Sewaktu anggota-anggota kelompok berinteraksi, setiap ide memicu munculnya ide lain, dan pembentukan ide menjadi sesuatu yang menular.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming*, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Artinya, apabila siswa diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* maka kreativitasnya akan lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming*.

Saran

Sehubungan kesimpulan penelitian di atas, maka diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Mengingat bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* dalam kegiatan bimbingan konseling belum maksimal dilaksanakan di sekolah, sedangkan telah terbukti bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* ini dapat meningkatkan kreativitas siswa, maka disarankan

- hendaknya konselor sekolah dapat melaksanakan layanan tersebut.
2. Diharapkan kepada kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan agar mendukung dan memfasilitasi terlaksananya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* dengan memberikan kesempatan bagi guru bimbingan dan konseling untuk dapat melakukan bimbingan secara klasikal minimal 1 (satu) jam pelajaran dalam satu minggu, serta menghimbau kepada guru bimbingan dan konseling bersama-sama dengan guru lain untuk turut menciptakan iklim yang dapat menumbuhkembangkan kreativitas siswa.
 3. Diharapkan kepada guru bimbingan dan konseling agar dapat menggunakan rumusan hasil penelitian ini sebagai salah satu alternatif program dalam melaksanakan pelayanan bimbingan dan konseling, dengan harapan program tersebut dapat membantu siswa untuk lebih membiasakan diri dengan sikap dan cara berpikir kreatif dalam kehidupan siswa sehari-hari.
 4. Kepada rekan-rekan mahasiswa dan peneliti, di prodi jurusan bimbingan konseling, agar dapat mengembangkan penelitian mengenai layanan bimbingan kelompok dengan teknik *brainstorming* ini dalam mengatasi permasalahan-permasalahan lain, misalnya untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Atau menguji teknik berkelompok lain yang dapat meningkatkan kreativitas.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Khatib, B. A. 2012. The Effect of Using Brainstorming Strategy in Developing Creative Problem Solving Skills among Female Students in Princess Alia University College. *American International Journal of Contemporary Research* Vol. 2 No.10; October 2012, P. 29.
- Bekurs, D., & Santoli, S. 1999. *Writing Is Power: Critical Thinking, Creative Writing, and Portofolio Assessment*. Bay Minette: Baldwin County High School
- De Bono, E. 1992. *Mengajar Berpikir*. Jakarta: Erlangga
- Depdiknas, 2003. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas, 2004. *Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Florida, R., Mellander, C., & King, K. 2015. *The Global Creativity Index 2015*. Toronto: Martin Prosperity Institute, Rotman School of Management University of Toronto. <http://martinprosperity.org/media/Global-Creativity-Index-2015.pdf>
- Fraenkel, J.R & Wallen, N.E. 2007. *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: The McGraw Hill Companies
- Hurt, F. 1994. Better Brainstorming. *Training & Development* 48.11 (Nov 1994): 57.
- Mardiyati, S. 2001. Keefektifan Teknik Sumbang Saran dan Teknik Kerja Individual dalam Pelatihan Berpikir Divergen untuk Meningkatkan Kreativitas. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Minter, D & Reid, M. 2007. *Lightning In A Bottle (Lightning Innovation Strategy)*. Terjemahan: Haris Priyatno. Jakarta: PT. Serambi Ilmu Semesta
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ormrod, J. E. 2008. *Psikologi Pendidikan, Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Edisi Keenam. Alih Bahasa: Dra. Wahyu Indianti, M.Si., Dra. Eva Septiana, M.Si., Airin Y. Saleh, M.Psi., & Dra. Puji Lestari, M.Psi. Jakarta: Erlangga.

- Padmadhani, S. 2015. Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Brainstorming Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonogiri Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi. Tidak diterbitkan. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret
- Pierce, C.L. 1992. The Relationships of Television Viewing, Reading, and The Home Environment to Children Creativity, Creative Writing, and Writing Ability, *Dissertation*. Austin: The University of Texas
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sternberg, R. 1992. Cognitive Approach to Intelligence. In B.B Wolman (Eds), *Handbook of Intelligence: Theories, Measurement, And Application*. New York: John Willey and
- Trumfio, Ginger. 1995. *Brainstorming for fun and profit*. *Sales and Marketing Management*, 147.1 (Jan 1995): 30.
- Zimmerer, T. W., Scaborough, N. M., & Wilson, D. 2008. *Kewirausahaan dan Manajemen Usaha Kecil*. Terjemahan oleh Deny Arnos Kwary dan Dewi Fitriasisari. Jakarta: Salemba Empat
- Zulkarnain. 2002. *Kreativitas dan Kontrol Diri*. Yogyakarta: Ilmu Cendekia